

■ Kinect で安全にプレイする

ゲーム中は、自由に動けるように十分なスペースを確保してください。Kinect を使用してゲームをプレイするときに必要な動作範囲は一定ではありません。プレイ中は、他のプレイヤー、見物人、ペット、家具、または他の物にぶつかったり、衝突したり、つまずいたりしないように注意してください。ゲームプレイ中に立ち上がったり動いたりする場合は、足元が整理されている必要があります。

プレイの前に：ぶつかったり、つまずいたりする物がないか、周り（上下、左右、前後）を確認してください。窓、壁、階段などから十分離れた場所でプレイしてください。足をとられる危険のあるおもちゃや家具、固定されていない敷物などが多く、子供やペットがないことを確認してください。必要な場合は、プレイする場所から物や人を移動してください。上方にも注意してください。プレイする場所の頭上の照明装置、ファンなどの設備にも注意してください。

プレイ中：テレビに接触しないように、十分離れてください。他のプレイヤー、見物人、ペットとの十分な距離を保ってください。この距離はゲームによって異なるため、どの程度の距離が必要かを判断する際は、プレイ方法を考慮してください。物または人にぶつかったり、つまずいたりしないように、注意してください。ゲームプレイ中に人や物が動く場合があるため、常に周囲に注意を払ってください。

プレイ中は常に足元が整理されているようにしてください。十分な強度がある平らな場所でプレイしてください。靴下など履物を履く場合は、転倒に十分注意してください（ハイヒールやサンダル、スリッパなどは厳禁）。

Kinect の使用をお子様に許可する前に：それなお子様が Kinect をどのように使用するか、プレイ中に監視する必要があるかをご判断ください。お子様が監視なしで Kinect を使用することを許可する場合は、関連する安全と健康についてのお知らせおよび指示をすべて説明してください。制限内でお子様が安全に Kinect を使ってプレイできるようにし、このシステムの適切な使用方法をお子様に理解させてください。

強い光による疲れ目をできるだけ抑えるには：モニターまたはテレビおよび Kinect センサーご自身との間に適度な距離を保ちます。モニターまたはテレビおよび Kinect センサーを強い光を発する光源から離れた位置に配置するか、ブラインドを使用して明るさのレベルを調節します。強い光と疲れ目を抑えつつ、コントラストと明るさを増すことができる自然光を選んでください。また、モニターまたはテレビの明るさとコントラストを調整してください。

激しく動きすぎないでください。Kinect センサーを使用したゲームプレイには、さまざまな種類の身体的活動が必要になります。安全に身体的活動を実行する能力に影響するような医学的状態または問題がある場合、または次のような方は、Kinect センサーを使用する前に医師に相談してください。

- ・妊娠中である
- ・心臓、呼吸器、背中、関節、または他の整形外科的な異常がある
- ・高血圧である、または身体的運動が困難である
- ・身体的活動を制限するように指示されている

Kinect センサーを使用するエクササイズまたはフィットネス療法を始める前に、医師に相談してください。薬またはアルコールの影響下でプレイしないでください。ゲーム中は、動きに必要なバランスおよび身体的能力が十分であることを確認してください。

筋肉、関節、または目に疲れや痛みを感じた場合は、中止して休憩してください。過度の疲れ、吐き気、息切れ、胸苦しさ、めまい、不快感、または痛みを感じた場合は、直ちに使用を中止し、医師に相談してください。

詳しくは、<http://www.xbox.com/jp/kenkou/> の「健康のために」をご覗ください。

その他 Kinect のヒントなどは <http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

Part No.X17-74688-01

BIGPARK

Microsoft
Studios

Rare



■ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書、Xbox 360 Kinect™ センサーの取扱説明書、およびその他のアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は後で参照できるように保管してください。ハードウェアの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> を参照するか、Xbox® カスタマーサポートにお問い合わせください。その他の安全に関するお知らせについては、本取扱説明書の「Kinect で安全にプレイする」をご覗ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることがあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメント機器（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通じて得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェBSITE (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

ゲームの開始と保存

ゲームを始める前に、Xbox 360 本体にゲームプロファイルが作成されていることを確認します。ゲームプロファイルは、Xbox ダッシュボードを表示するか、ゲームを読み込んでから Xbox ガイドボタンを押すと作成できます。作成したゲームプロファイルにサインインし、ゲームを開始します。ゲームのデータと実績はサインインしたプロファイルにだけ記録されます。ゲーム開始時に、セーブデータを保存するデータ保存機器を選択します。セーブデータは、オートセーブ機能により定期的に保存されます。ゲームを終了しても、最後に保存された状態からゲームを再開することができます。

Xbox LIVE

Xbox LIVE® を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

Xbox LIVE を利用するため

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入することが必要です。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

サポート情報

■ お問い合わせ先

日本マイクロソフト株式会社
Xbox カスタマーサポート 0120-220-340

受付時間 10:00 ~ 18:00 (日、祝日を除く)

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>

※購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通り機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。
なお、ゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

■ 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語などに障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のために、ファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号: 0570-000-560

※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願ひいたします。

■ ご注意

1. 安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2. 本製品は [NTSC J] が記載されている日本国内仕様の Xbox 360 本体のみでお使いいただけます。
3. 許諾を得ずに、インターネットなどを通じて配信または配布すること、および違法に配信または配布された著作物と知りながら入手する行為は、著作権の侵害行為となる場合があります。また、複製、リバースエンジニアリング、公共の場における上演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4. 本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5. 本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。

マイクロソフトは、この取扱説明書に記載される内容に関し、特許、特許申請、商標、著作権、または他の無体財産権を有する場合があります。この取扱説明書は、マイクロソフトの書面による明示的な許諾がある場合を除き、これらの特許、商標、著作権またはその他の無体財産権に関する権利をお客様に許諾するものではありません。

DynaFont は、DynaLab Inc. の登録商標または商標です。

ここに記載された情報 (URL、インターネット、ウェブサイト関連を含む) は予告なく変更されることがあります。特に断りのない限り、ここに記載された企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事はifikshon であり、実在のいかなる企業、団体、商品、ドメイン名、E メールアドレス、ロゴ、人物、場所、出来事とは一切関係ありません。また、それを意図したり推測せるものではありません。目的の如何に関わらずマイクロソフトコープレーションの書面による許諾の無い限り、著作権法で保護された権利を制限することなく、いかなる部分も複製、検索システムへの保存及び紹介、並びにいかなる種類や手段による伝達 (電子的、版下作成、コピー複写、録画その他) をしてはいけません。

© 2011 Microsoft Corporation.

All Rights Reserved. Microsoft, BigPark, Kinect, Rare, Rare ロゴ、Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴは、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。Developed by Rare and BigPark for Microsoft Corporation. Portions of this software utilize SpeedTree technology.

© 2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

This game contains some product brands that are provided by their respective sponsors. All other trademarks are property of their respective owners.

Kinect Sports Season Two uses Havok™: ©Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors).

All rights reserved. Visit www.havok.com for details.

Uses Autodesk® Scaleform® copyright ©2011, Autodesk, Inc.

Copyright ©2006-2011 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

DOLBY DIGITAL 本製品はドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby、ドルビー及びダブル D 記号は、ドルビーラボラトリーズの商標です。

その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
落丁、乱丁はお取り替えいたします。

www.xbox.com/jp/

Printed in Singapore

主なジェスチャー

体全体を使ってゲームを操作しよう! Kinect™ スポーツ: シーズン 2 では、ボイスコントロールを使わない場合、主に次の 2 つのガイドジェスチャーでメニューを操作できます。

選択する

選択を行うには、腕をまっすぐ伸ばして画面上のポインターを動かし、ラベルの上で止めましょう。

ゲーム メニュー

ポーズメニューを呼び出すには、左腕を体から斜め 45° の位置で静止させ、Kinect ガイドのアイコンを表示させます。その際、両足をそろえ、右手を体の横にそろえた状態で、センサーの正面を向いて立つようにします。センターに問題がある場合、このメニューからゲームを終了したり、再起動したり、Kinect の調整にアクセスしたりできます (Xbox 360 コントローラーの Y ボタンで同じメニューを呼び出すことができます)。

工具のアイコンが表示されているときは、ゲーム個別の設定メニューにアクセスできます。このメニューでは、ゲーム内のビデオチュートリアルのオン/オフの設定など、ゲーム全体の設定を変更できます。アバターのネームプレートを選択すれば、メインプロファイルを変更したり、実績を確認したりすることも可能です。

ゲーム モード

スポーツを選ぶと、特定の種目を選んで、1 人で、または同じ部屋や Xbox LIVE 上のフレンドと一緒にプレイできます。種目ごとにさまざまなゲームを選べます。

チャレンジでは、フレンドや同じ Xbox 360 本体でプレイしている他のプレイヤーに勝負を挑むことができます。相手がオンラインでも大丈夫です。種目を選択して、チャレンジを送信しましょう。ライバルが次回サインインしたときに、あなたと勝負することができます。



めくる

選択画面で左右の矢印が表示されているときは、腕を左右に動かしてページをめくることができます。

野球



バッターを
代える

ピッチャーを
代える

スター選手に交代させるには、
このコマンドを言ってください。
スター選手を使えるのは、1 試合に
バッターとピッチャーそれぞれ 1 回ずつです。

KINECT SPORTS シーズン 2

声を使って を操作しよう!

各種目の遊び方とジェスチャーについては、ゲーム内のビデオチュートリアルで確認できますが、最新のボイスコマンド機能を使うとゲームがさらに楽しくなります。ボイスコマンドを使うには ...

表示のとおり声に出してください

それだけです。選択画面でボイスコントロールを開始するには、「Xbox (エックスボックス)」と言った後、画面に表示される選択肢を声に出してください。「選択したいメニューを言ってください ...」というメッセージが表示されているときは、ボイスコントロールが有効で声を使った選択ができます。

XBOX

スポーツを選ぶ

ゴルフ

ルーキー対戦者

イーグルの滝



スタート!

レースを開始するには、スタートゲートで
このコマンドを言ってください

スキー



ハット!

オーディブル

ライン上でボールをスナップして
クォーターバックに渡すには、
このコマンドを言ってください。
ライン上でオーディブルをコール
するには、このコマンドの後に、
プレイ名を言ってください。

しばらく何もしないいると、「選択したいメニューを言ってください ...」というメッセージは消えてしまいます。ボイスコントロールを再度オンにするには、もういちど「Xbox」と言ってください。

それ以外のボイスコマンドには次のようなものがあります。

戻る、ホーム画面、前へ、 次へ、設定

ご注意: Kinect スポーツ: シーズン 2 はボイスコントロールを使用しなくてもプレイすることができます。ビデオチュートリアルで説明されるジェスチャーでプレイしてください。

クラブを変える

クラブを変えるには、このコマンドの後に
クラブ名を言ってください。キャディーさんに
は、ありがとうございます。練習か、本番のスイングかを、このコマンド
で切り替えます。



練習 / 準備 OK

ゴルフ

ガイド オン

ガイド オフ



ダーツ

ボード上にハイライトで表示される
ガイドのオン、オフを切り替えるには、
このコマンドを言ってください。

異議あり!

審判のラインコールに異議を唱えるには、
このコマンドを言ってください。ただし、
すべての判定に異議を唱えることはできません。
ほどほどに!!



テニス